

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB* PADA
MATERI PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS
IV SD/MI**

SKRIPSI

Dianjurkan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Dinda Suci Sekarini
1711100040**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/ 2021 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD/MI**

SKRIPSI

Dianjurkan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Dinda Suci Sekarini
1711100040**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Pembimbing I : Nurul Hidayah, M. Pd
Pembimbing II : Yuli Yanti, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/ 2021 M**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai cara untuk mendukung dalam memahami judul skripsi ini serta menghindari kesalahan pahaman, penulis akan menjelaskan istilah pada judul skripsi ini. Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI”**.

Media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.¹ Website atau merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan- jaringan halaman atau *hyperlink*.² Implementasi pendidikan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, dapat diterapkan pada aspek berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara.³

B. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 diorientasikan untuk menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Kurikulum 2013 diharapkan mampu mengembangkan kehidupan individu peserta didik dalam beragama, seni, kreativitas, berkomunikasi, nilai, dan berbagai dimensi inteligensi yang sesuai dengan diri seorang peserta didik dan diperlukan masyarakat, bangsa dan umat manusia. Secara teoretis, kurikulum 2013 dikembangkan atas teori “pendidikan berdasarkan standar” (*standard- based education*), dan teori kurikulum berbasis kompetensi (*competency- based curriculum*).

Pendidikan berdasarkan standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal warga negara yang dirinci menjadi standar isi, standar

¹Suryani, Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2019), h.3.

² Umar.R., Yudhana.A., O.J.F.W., *Desain Antar Muka Sistem E-Learning Berbasis Web* (Query: *Jurnal Sistem Infomasi*, 2018), Vol.02, No.01, ISSN 2573-5341 (Online)

³Nurul Hidayah, “Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD/MI di Bandar Lampung”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, ISSN p-2355-1925, e-2580-8915, 2019, h. 1.

proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Dalam praktiknya, kurikulum 2013 harus diimplementasikan melalui pembelajaran berbasis aktivitas yang berbasis pendekatan ilmiah dan tematik integrative. Hal ini senada dengan apa yang dinyatakan dalam Permendikbud Nomer 65 tentang standar proses bahwa untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu, dan tematik perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan atau penelitian untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok.⁴

Dalam penerapan kurikulum 2013 dilakukan secara bertahap sejak awal pemberlakuannya di tahun 2013-2014, banyak sekolah masih mengalami kesulitan untuk menerapkan kurikulum 2013 dikarenakan keterbatasan dalam berbagai hal salah satunya kesiapan guru yang memerlukan pelatihan. Sebagaimana diungkapkan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan secara bertahap kurikulum 2013 telah ditetapkan. Adapun target dari penerapan kurikulum 2013 adalah perubahan pendidikan karakter yang saling terintegrasi mulai program *intrakurikuler*, *kokurikuler*, hingga *ekstrakurikuler*.⁵

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting artinya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kemajuan pendidikan bangsa itu sendiri. Dalam era globalisasi yang terjadi saat ini membawa dampak yang sangat besar bagi masyarakat Indonesia terutama mengenai pendidikan karakter bangsa.⁶ Dan pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang pada umumnya wajib dilaksanakan oleh setiap Negara. Pendidikan merupakan program strategis jangka panjang yang pada penyelenggaraannya harus mampu menjawab kebutuhan serta tantangan secara nasional, Terwujudnya tujuan pendidikan secara nasional tidak terlepas dari peran guru sebagai pelaksana pembelajaran yang merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional.⁷

⁴ Sri Rohanei, Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan model ADDIE Pada Anak Usia Dini, Vol. 1, No.2, April 2020, ISSN-2686-5645.

⁵ Machrus Salim, "Penerapan Kurikulum 2013 Revisi 2018 Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam. Vol. 4 No. 1 Maret 2020.

⁶ Misnawati,, "Peranan Guru Bk, Karakter Siswa, dan Layanan BK Kelompok". Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran, Vol. 1 No. 2 Oktober 2017 Hal. 65-68

⁷Imam, Hanafi, "Analisis Kesiapan Guru Kelas Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Di SDN 006 Bangkinang", Vol 2, No. 2, Desember (2019), p-2655-710X e-2655-6022.

⁵Isran Rasyid Karo-Karo S & Rohani Str, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". Axiom: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018, P- ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450.

Pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa media dapat menjadi jembatan untuk berfikir kritis. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang di hadapi siswa tentang materi yang akan di ajarkan.⁸

Berdasarkan wawancara di UPT SDN 39 Tulang Bawang Tengah, MIN 1 Tulang Bawang Barat diperoleh informasi bahwa pembelajaran menggunakan *e-learning* masih belum begitu dikembangkan dengan maksimal. Rata-rata sekolah-sekolah tersebut memiliki *website* sekolah namun tidak terus dikembangkan secara berkelanjutan untuk mengupdate kegiatan sekolah maupun materi ajar siswa. Media yang digunakan pada sekolah dasar pada saat ini hanyalah berbasis buka cetak, dan LKS saja, sehingga kurang efektif dalam proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Sehingga disini peneliti mengembangkan pembelajaran berbasis *website* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran daring yang saat ini sedang dilaksanakan. Dikarnakan pada pembelajaran *website* yang peneliti kembangkan pembelajaran tersebut lebih efektif pada saat pembelajaran daring karena dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Karena media pembelajaran berbasis *website* berdasarkan teori adalah pembelajaran yang digunakan untuk berdiskusi sehingga peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu dan aktivitas sehari-hari dan dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran berbasis *website* bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, sehingga menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi pembelajaran, serta mengurangi biaya operasional yang biasanya dikeluarkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Peneliti mengembangkan *website* untuk sekolah dasar dikarnakan pada pendidikan sekolah dasar siswa hanya belajar melalui *face to face* yang berlangsung didalam kelas. Pada pembelajaran *face to face* bisa dikatakan kurang efektif, karena pada proses pembelajaran membutuhkan konsentrasi dan fokus terhadap apa yang akan dipelajari pada saat dikelas. Oleh karena itu, diperlukan

⁸Imam, Hanafi, “Analisis Kesiapan Guru Kelas Mengimplementasikan Pembelajaran Tematik Di SDN 006 Bangkinang”, Vol 2, No. 2, Desember (2019), p-2655-710X e-2655-6022.

⁵Isran Rasyid Karo-Karo S & Rohani Str, “*Manfaat Media Dalam Pembelajaran*”. Axiom: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018, P- ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450.

kombinasi pembelajaran yang dapat diterapkan diluar sekolah yang dapat diakses dengan mudah dengan koneksi yang terhubung pada internet seperti pembelajaran melalui *website*.

Adanya laboratorium komputer yang memadai dan koneksi internet yang tersedia disekolah, salah satu media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan disekolah adalah media pembelajaran berbasis *website*. Artinya bahwa teknologi yang semakin berkembang tersebut perlu di imbangi dengan media pembelajaran berbasis teknologi agar siswa tidak terjerumus kedalam hal yang salah. Yang mana pada media pembelajaran ini akan tumbuh pendidikan karakter seperti mandiri dan memiliki rasa ingin tahu. Seiring dengan adanya globalisasi, maka pelaksanaan pembelajaran saat ini yang mencakup karakteristik siswa yang bervariasi perlu didukung dengan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membuat siswa beradaptasi dengan arus perkembangan dibidang IT. Dari beberapa observasi awal yang dilakukan peneliti tersebut untuk lebih memudahkan akan ditampilkan table sebagai berikut:⁹

Table 1.1
Hasil Observasi Awal

No.	Nama Sekolah	Hasil Observasi Awal
1.	UPT SDN 39 Tulang Bawang Barat	Website sekolah belum begitu dikembangkan dengan maksimal, hanya berita sekolah dan kegiatan sekolah yang diposting.
2.	MIN 1 Tulang Bawang Barat	Memiliki website namun kurang adanya pemanfaatan untuk pembelajaran, hnya sekilas pada berita dan kegiatan-kegiatan pembelajaran bahkan saat ini website untuk sekolah dasar belum aktif kembali.

Hasil wawancara dengan pendidik di MIN 1 Tulang Bawang Barat, dan UPT SDN 39 Tulang Bawang Tengah yang dilakukan secara formal dengan dewan guru dan kepala sekolah. Peserta didik sedikit mengenal pembelajaran berbasis komputer baik individu maupun kelompok. Dalam proses pembelajaran yang

⁹ Lilis Suryati, wawancara, (Brebes, 27 November 2020 pukul 11.00 WIB di MIN 1 Tulang Bawang Barat)

menggunakan komputer adalah mata pelajaran tertentu, belum seluruh mata pelajaran.

Peneliti melakukan wawancara secara formal dengan pendidik di MIN 1 Tulang Bawang Barat. Wawancara ditanyakan oleh observer kepada bagian Tata Usaha MIN 1 Tulang Bawang Barat, yaitu menurut Tata Usaha MIN 1 Tulang Bawang Barat media pembelajaran berbasis *web* adalah media yang menggunakan monitor televisi, komputer LCD Proyektor. Pihak sekolah telah menggunakan LCD proyektor untuk kelas tetapi digunakan untuk beberapa kepentingan. Maka media *E-Learning* berbasis *Web* sangat cocok dikembangkan untuk meluncurkan proses belajar mengajar yang kreatif, aktif, inovatif, dan produktif.¹⁰ Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan *E-Learning* berbasis *Web* sangat cocok pada peserta didik kelas 4 MIN 1 Tulang Bawang Barat dan UPT SDN 39 Tulang Bawang Tengah Dengan menggunakan pembelajaran berbasis komputer dan dimodifikasi dengan materi, video, dan latihan soal serta berbagai animasi agar peserta didik lebih bersemangat dan mudah memperelajari pelajaran. Peneliti mengembangkan *E-Learning* dan pembelajaran berbasis komputer karena sekolah belum menggunakan *Web* dan program tersebut.

Media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan pendapat-pendapat mengenai media pembelajaran berdasarkan Sadiman dan Miarso disimpulkan media pembelajaran merupakan semua alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber atau guru kepada penerima dalam hal ini peserta didik dan memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka.¹¹

Media pendidikan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, berupa media yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan, maksudnya media yang dapat membangkitkan perasaan dan emosional. Hal ini karena pembentukan kepribadian manusia terdapat atau bersumber dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sebagaimana firman Allah :

¹⁰Sidik, Wawancara dengan guru, UPT SDN 39 Tulang Bawang Tengah, Tulang Bawang Barat, 27 November 2020.

¹¹Syahroni & Nurfitriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif". *Jurnal Formatif* 7(3): 262-271, 2017 ISSN: 2088-351X.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْلُهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ
رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya : “Serulah (mansuaia) kepada jalan tuhanmu dengan hikmah, dan pelajaran yang baik dan bertahanlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk (Q.S.An-Nahl:125).¹²

Faktanya sumber belajar dan media pembelajaran berbasis *web* yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia masih sangat terbatas. Media Pembelajaran yang digunakan berdasarkan angket guru, hasil analisis kebutuhan, guru baru sebatas menggunakan buku cetak, LKS, OHP, papan tulis, dan LCD. Guru belum menerapkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *web* dalam kegiatan belajar mengajar.¹³

Dengan pembelajaran berbasis *web* (*e-learning*) khusus nya *web enhanced course* ini diharapkan siswa tidak bosan untuk menyimak proses belajar mengajar sampai akhir, dan juga diharapkan bisa membuat siswa berfikir kreatif dan aktif. Model pembelajaran berbasis *web* (*e-learning*) ini memiliki manfaat yang banyak bagi peserta didiknya. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, yang menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi pelajaran serta mengurangi biaya - biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik mengikuti pembelajaran.¹¹ Dalam melaksanakan setiap pembelajaran, guru dan siswa perlu di landasi langkah – langkah dengan sumber ajaran agama sesuai firman Allah SWT dalam Q.S. Ali-Imron Ayat 190¹⁴

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ١٩٠

Artinya : “Sesungguhnya dalam menciptakan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal”. (QS. Ali-Imron 190).

Ayat diatas menerangkan bahwa Allah mengajak manusia untuk berpikir

¹²Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran”. *Jurnal Diklat Teknis* Volume: VI No. 2 Juli – Desember 2018.

¹³Peprizal, Nurhan syah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 4, No. 3, (2020), p-ISSN:1858-4543, e-ISSN:2615-6091.

¹⁴ Novi Indriyani Sitepu, “Etos Kerja Di Tinjau Dari Perspektif Al –Quran Dan Hadist” *Jurnal Perspektif Ekonomi Darussalam* Volume 1 Nomor 2, September 2015, ISSN. 2502-6976.

dalam segala keadaan agar dapat mengambil hikmah dari semua yang telah Allah ciptakan. Allah hadirkan suatu ilmu pengetahuan yang baru dan menambah hasanah bagi manusia berupa teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang seiring dengan berkembangnya dan bertambahnya pengetahuan manusia.

Media pembelajaran berbasis website tidak lagi cocok untuk jenjang sekolah menengah ke atas bahkan mahasiswa, namun pada jenjang pendidikan dasar pun dapat diterapkan. Menurut Piaget, bahwa tahapan tersebut termasuk dalam tahap konkret operasional. Dikatakan fase operasional konkret karena pada masa itu pikiran anak terbatasi pada objek-objek yang dijumpai dari pengalaman-pengalaman langsung. Dimana kemampuan kognitif yang dimiliki anak pada fase ini meliputi *conservation* (pengekaln), *addition of classes* (penambahan golongan benda) dan *multiplication of classes* (pelipat gandaan golongan benda).¹⁵

Artinya bahwa pembelajaran *online* pada jenjang sekolah dasar sekarang ini sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis *online* atau *website* perlu dikembangkan disekolah-sekolah untuk mengikuti perkembangan zaman yang sekarang ini dikuasai oleh teknologi. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat berkurang, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap siswa dapat ditingkatkan.

Dari pemaparan di atas terkait permasalahan media pembelajaran yang ada sekarang ini penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI.**

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi, identifikasi masalah dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Penggunaan internet belum optimal dalam pencarian sumber belajar.
2. Siswa membutuhkan akses belajar yang luas, aktif, kreatif, dan suasana belajar yang menantang.
3. Keterbatasan sumber belajar berbasis teknologi komputer dan telekomunikasi.
4. Materi yang sifat nya aplikatif atau terapan yang seharusnya lebih banyak melatih siswa namun kurang nya kompetensi guru, pembelajaran masih bersikap normative.

¹⁵ Maswan dan Khoirul Muslimin, *Teknologi Pendidikan*, (Cet 1, Yogyakarta: PT Pustaka Belajar, 2017), hlm. 73.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian lebih lebih terfokus mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka perlu adanya pembatasan masalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *Web/Website*
2. Materi yang di sajikan hanya pokok bahasan materi pembelajaran Bahasa Indonesia
3. Penelitian ini di laksanakan di MIN 1 Tulang Bawang Barat dan UPT SDN 39 Tulang Bawang Tengah.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *web* pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *website* pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI.
3. Melihat respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *website* pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI.

G. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini dapat diperoleh manfaat antara lain adalah:

1. Bagi Peneliti
Memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Web*.
2. Bagi Peserta Didik
Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui Media Pembelajaran Berbasis *Web* Materi Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI.

3. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman langsung bagi pendidik dalam menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Materi Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Web* Materi Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan memberikan informasi baru mengenai Media Pembelajaran Berbasis *Web* Materi Bahasa Indonesia kelas IV SD/MI.

H. Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian ini peneliti mengambil referensi dari penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dilakukan oleh:

1. Wen-Ling Shin, Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran online e-learning dapat meningkatkan efektifitas belajar peserta didik, motivasi belajar, dan minat belajar, serta mendorong pengembangan diri dan kerjasama tim.¹⁶
2. Etty Puji Lestari, dkk, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar online yang terdapat pada tutorial online memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan prestasi mahasiswa.¹⁷
3. Kwok-Wing Lai, Lee A. Smith. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 90% dari mahasiswa di Smith University Of Otago Selandia Baru melakukan pembelajaran informal untuk mendukung pembelajaran formal, teknologi digital yang digunakan dalam pembelajaran formal yaitu, laptop, computer, dan ponsel, sedangkan pembelajaran informal digunakan untuk mengakses internet dan menggunakan alat-alat online seperti Google dan Wikipedia.¹⁸

¹⁶ Erick Burhaein, "Aktifitas Fisik Olahraga, Tumbuh Kembang, Siswa SD", *Indonesian Journal Of Primary Education*. Vol. 1, No. 1 (2017) 51-58.

¹⁷ Win- ling shih, chun-yen tsai, *students' perception of a flipped classroom approach to facilitating online project- based learning in marketing research courses*, (national sun yatsen university, Kaohsiung city: Taiwan, 2017)

¹⁸ Kwok-Wing Lai, Lee A. Smith, *Tertiary Student Understandings and Practices Of Informal Learning: A New Zealand Case Study*, (Australasian Journal Of Educational Technology: New Zealand, 2017).

4. Renee Crowford, Louise Jenkins. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran online, dapat menciptakan pembelajaran yang fleksibel dan mengurangi anggaran fakultas, dan menciptakan efektivitas belajar mengajar.¹⁹

Hasil penelitian diatas dapat menjelaskan bahwa penelitian yang berbasis web sangatlah banyak. Tetapi dari perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian beberapa orang sebelumnya adalah peneliti menggunakan *Website* pada anak sekolah dasar dan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia atau penelitian yang belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Maka dari itu menurut peneliti penelitian ini harus dilanjutkan guna mengetahui kegunaan *Website* disekolah dasar.

I. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup dalam penelitian media berbasis *web* ini sebagai berikut:

- a. Apikasi *website* dapat digunakan oleh admin, tenaga pengajar, dan pelajar.
- b. Merancang sebuah aplikasi *website* yang dapat mendukung proses belajar secara online melalui media berbasis *website*.
- c. Penyediaan materi pelajaran dan soal latihan.

J. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan meliputi penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan, ruang lingkup pengembangan dan sistematika penulisan.
2. Bab II Kajian Pustaka meliputi konsep model pengembangan, pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, peran media pembelajaran, pembelajaran berbasis *website*, karakteristik siswa SD/MI dan kerangka berpikir.
3. Bab III Metodologi Penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain model pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi produk, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrument penelitian, uji coba produk, serta teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan meliputi deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir.
5. Bab V kesimpulan dan rekomendasi

¹⁹ Renee Crowford, Louise Jenkins, *Blended Learning and Team Teaching: Adapting Pedagogy In Response To The Changing Digital Tertiary Environment*, (Australasia Journal Of Educational Technology: Australia, 2017).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model Pengembangan

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk – produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Kesimpulan nya adalah bahwa *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk – produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.

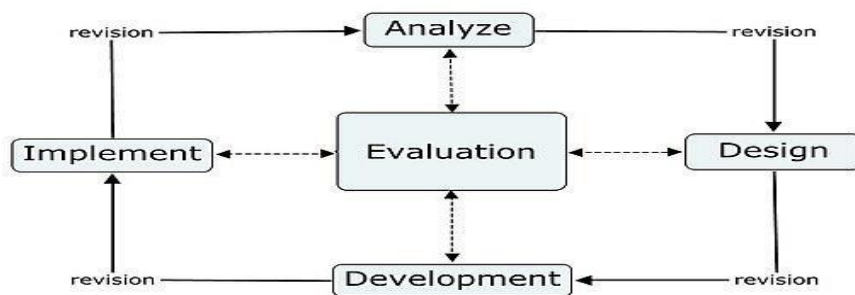
Penelitian adalah upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan upaya untuk mendapatkan temuan – temuan baru. Pengembangan penelitian dapat berupa pengembangan ilmu yang telah ada sebelumnya. Temuan – temuan baru tersebut dapat berupa pembuktian atau benar – benar menemukan pengetahuan – pengetahuan baru. Jadi, penelitian adalah upaya yang digunakan untuk membuktikan, mengembangkan, dan menemukan. **Pembuktian** adalah upaya untuk mengkroscek kebenaran sebuah pengetahuan yang telah ada, misalnya membuktikan efektivitas penerapan model pembelajaran *Think Pair Shere*.

Pengembangan di artikan sebagai proses untuk memperluas atau memperdalam pengetahuan yang telah ada, misalnya mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian siswa. Adapun **Penemuan** merupakan proses untuk menemukan pengetahuan – pengetahuan baru, misalnya menemukan penyebab tergerusnya karakter peduli lingkungan siswa.¹ Fokus penelitian ini adalah konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan yang dirinci menjadi lima sub fokus, yaitu (1) karakteristik penilaian R&D dalam bidang pendidikan, (2) langkah – langkah penelitian R&D dalam bidang pendidikan, (3) topic penelitian R&D dalam bidang pendidikan, (4) contoh judul penelitian R&D dalam bidang pendidikan, (5) sistematik laporan hasil penelitian R&D dalam bidang pendidikan.

¹ Saintifika Islamica, “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan”. *Jurnal Kajian Keislaman*, Vol.4 No.2 Juli– Desember 2017. Hal 129-150.

a. Langkah – Langkah Penelitian Pengembangan

Addie mengembangkan 5 tahapan dalam mengembangkan metode untuk penelitian dan pengembangan. Langkah – langkah dalam penelitian pengembangan (*Research and Development R&D*) ini yaitu meliputi analysis, design, development, implementation, evaluation.²



Gambar 2.1 Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D) ADDIE

² Indah Agustina Wynarti, “Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel”. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*. Vol.06, No. 03 Tahun 2018. ISSN: 2337-6708

B. Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik.¹⁶

Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar tersebut, maka prinsip media (*mediated instruction*) menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan ivent belajar secara optimal. Ivent belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.¹⁷

Media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran berbasis android atau website.¹⁸

2. Peran Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang.

Media memiliki fungsi penting sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa nilai-nilai praktis media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas.
3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamuan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
7. Media dapat membangkitkan motivasi siswa.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.¹⁹

Sistem pembelajaran yang selama ini dilakukan adalah sistem pembelajaran konvensional (*faculty teaching*), kental dengan suasana intruksional dan dirasa kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat. Dengan demikian, hasil belajar seseorang ditentukan oleh berbagai faktor yang memengaruhinya. Salah satu faktor yang ada diluar individu adalah tersedianya media pembelajaran yang memberi kemudahan bagi individu untuk mempelajari materi pembelajaran, sehingga menghasilkan belajar yang baik.

Ada beberapa fungsi pokok media dalam proses belajar mengajar, antara lain adalah:²⁰

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif dan efisien.
2. Sebagai sarana untuk menumbuhkan dan pengembangan situasi belajar mengajar lebih menarik dan dinamis.
3. Sebagai bagian integral dalam bentuk sarana untuk memperjelas isi materi pelajaran agar tujuan yang diinginkan tercapai.
4. Sebagai penguat daya tarik atau perhatian peserta didik untuk menangkap pesan-pesan pembelajaran yang ditunjukkan dalam bentuk yang nyata.
5. Sebagai alat untuk memotivasi peserta didik dalam mempercepat penangkapan konsep atau pengertian riil dalam proses pembelajaran.
6. Sebagai sarana untuk membantu siswa dalam penerimaan daya ingat yang lebih lama mengenai materi yang diterimanya.

C. Pembelajaran Berbasis Website

1. Pengertian Website

World Wide Web atau *WWW* atau dikenal dengan *WEB* adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. *Web* ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius, dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. *Web (Situs website)* merupakan kumpulan dari halaman-halaman *web* yang berhubungan dengan file-file yang terkait. Dalam sebuah *website* terdapat suatu halaman yang dikenal dengan sebutan *home page*. *Home page* adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi *website*. Dari *home page*, pengunjung dapat mengeklik *hyperlink* untuk pindah halaman lain yang terdapat dalam *website* tersebut.

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi *website*, tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*.²¹

2. Kekurangan dan Kelebihan Pembelajaran Berbasis *Web*

Pada proses pembelajaran berbasis *website* terdapat kekurangan dan kelebihan, antara lain :

a. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Web

- Berbentuk sistem *online*, sehingga dapat digunakan diluar jam belajar tanpa harus bergantung pada guru.
- Terdapat gambar yang bisa disimpan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami jobsheet tanpa harus membawa kertas jobsheet.
- Bisa diakses dimanapun, kapanpun, dan oleh siapapun asal terhubung dengan jaringan internet.²²
- Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang mereka butuhkan.
- Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.
- Isi dan materi pembelajaran dapat di update dengan mudah.
- Dapat mendorong pembelajaran untuk lebih aktif dan mandiri didalam belajar.

b. Kekurangan Pembelajaran Berbasis Web

- Media ini hanya bisa dijalankan oleh pengguna *gadget*/media elektronik seperti komputer/PC, tablet, dan media elektronik terbaru yang bisa terhubung dengan internet.
- Media ini hanya terbatas pada pengguna/siswa yang memiliki media elektronik yang bisa terhubung dengan internet saja.
- Kecepatan akses yang berbeda pada pengguna jaringan internet, sehingga kecepatan untuk membuka *web* ini juga berbeda.
- Keberhasilan pembelajaran berbasis *web* tergantung pada kemandirian dan motivasi pembelajaran
- Akses untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *web* sering kali menjadi masalah bagi pembelajaran.
- Dibutuhkan panduan bagi pembelajaran untuk mencari informasi yang relevan, karena informasi yang terdapat didalam *web* sangat beragam.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu. Sehingga pengembangan media pembelajaran adalah menerjemahkan spesifikasi desain dalam suatu alat atau sarana pembelajaran. Banyak jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran, akan tetapi dalam penelitian ini pengembangan lebih fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *website* (*e- learning*).

a. Content Management System

CMS (*Content Management System*) atau sistem manajemen konten adalah perangkat lunak yang memungkinkan seseorang untuk menambahkan atau memanipulasi (mengubah) isi dari suatu situs *web* tanpa memerlukan campur tangan *web* master atau *web designer* (Nurrosat,2009). Content adalah unit informasi yang digunakan untuk membentuk sebuah halaman di *website* yang terdiri dari teks, gambar, video, suara, dan lain sebagainya. Sistem adalah satu-kesatuan yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berhubungan erat menurut rentan tertentu, dalam upaya mencapai satu atau beberapa tujuan tertentu.

Sistem secara fisik adalah kumpulan dari elemen-elemen yang beroperasi bersama-sama untuk menyelesaikan suatu sasaran. Pengertian *Content Management System* juga dapat diartikan secara sederhana sebagai sebuah sistem yang memberikan kemudahan kepada para penggunanya dalam mengolah dan mengadakan perubahan isi sebuah *website* dinamis tanpa sebelumnya dibekali pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat teknis. Terdapat banyak sekali CMS (*Content Management System*) didunia *open source* saat ini, beberapa diantaranya yang cukup populer dan memiliki fitur yang lengkap adalah *Drupal*, *Joomla*, *Xoops* dan *Moodle*.²³

1. Jenis CMS (*Content Management System*)

➤ Drupal

Drupal adalah nama salah satu CMS (*Content Management System*) yang populer di dunia open source saat ini. *Drupal* memiliki struktur yang baik dalam mengelola sebuah *website* standar dunia. *Drupal* sangat cocok untuk portal *website* perusahaan, universitas maupun organisasi. Drupal memiliki berbagai fitur yang dapat terhubung antara satu fitur dengan lainnya seperti *blog*, lingkungan penulisan secara kolaborasi, sistem pengelolaan isi CMS (*Content Management System*), unggah (*upload*), dan unduh (*download*) *File*, forum *news letter*, galeri gambar dan sebagainya. Drupal merupakan software yang berlisensi *GPL (GNU Public License)*.

➤ Xoops

Xoops adalah singkatan dari “*Extensible Object Oriented Portal System*” dikembangkan dengan menggunakan *PHP*. Xoops bertujuan agar siapapun dapat mengadministrasi *website* dinamisnya dengan lebih mudah. Walaupun dimulai sebagai sebuah sistem *portal*, *Xoops* sebenarnya berjuang terus di trek *Content Management System*. Hal ini dapat berfungsi sebagai kerangka *web* untuk digunakan oleh situs kecil, menengah dan besar. Xoops berjalan dengan baik menggunakan sistem operasi *Linux* dan Keluarga *BSD*.

➤ Joomla

Joomla dikembangkan oleh para pengembang yang dulunya ikut membangun CMS Mambo. Software yang dapat menjadi lingkungan Joomla yaitu, *Apache*, *MySQL*, dan *PHP*. Modul Joomla merupakan sebuah *plugin* atau suatu fungsi tambahan yang akan memperkaya fungsionalitas utamanya. Diantara beberapa konfigurasi CMS, *Joomla* yang mempunyai banyak fungsi untuk membangun aneka jenis *website* mulai dari *website* pribadi ataupun *website* yang profesional sekalipun antara lain seperti toko online media online seperti majalah, Koran, dan publikasi lainnya. Selain bisa dimanfaatkan untuk aneka kebutuhan *website*, Joomla sengaja dirancang secara khusus untuk memberikan kemudahan dalam penggunaan, perawatan, dan pengelolaan *website*. Kelebihan dari penggunaan CMS (*Content Management System*) Joomla adalah fasilitas *template*, yaitu kulit luar atau skin dari *website*.

D. Karakteristik Siswa SD/MI

Karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral, akhlak atau budi pekerti individu, yang merupakan kepribadian khusus yang menjadi pendorong atau penggerak, serta pembeda antara individu yang satu dengan individu yang lain. Seorang dapat dikatakan berkarakter apabila orang tersebut telah mampu menyerap nilai dan keyakinan yang dikehendaki oleh masyarakat, serta digunakan sebagai kekuatan moral dalam menjalani kehidupannya. Karakter terbentuk dari tiga macam bagian yang saling berkaitan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Karakter yang baik terdiri dari mengetahui kebaikan, menginginkan kebaikan, dan melakukan kebaikan kebiasaan pikiran, kebiasaan hati, serta kebiasaan perbuatan. Ketiga hal tersebut menjadi faktor pembentuk kematangan moral seseorang. Apabila ketiga hal tersebut sudah dimiliki oleh seseorang, maka dapat dikatakan bahwa seseorang tersebut telah memiliki karakter yang baik.²⁴

Prinsip-prinsip pertumbuhan dan perkembangan anak terbagi menjadi tujuh antara lain :

1. Proses Perkembangan dari *the head downward (cephalocaudle principle)*.
2. Proses Perkembangan *the center of the body outward (proximodistal development.)*
3. Perkembangan berdasarkan pada pematangan dan pembelajaran
4. Proses Perkembangan dari sederhana (konkrit) hingga kompleks.
5. Pertumbuhan dan Perkembangan adalah proses berkelanjutan.
6. Pertumbuhan dan Perkembangan berproses dari umum (*general*) hingga spesifik.
7. Tingkatan individu dalam pertumbuhan dan perkembangan.

1) Periode umur 7-8 tahun (SD kelas 1 dan 2)

- a) Latihan untuk memperbaiki postur tubuh.
- b) Jalan, lari hop dengan irama music, kombinasi lari lompat.
- c) Gerakan-gerakan membungkuk, melompat, merenggang.
- d) Aktivitas otot-otot besar (lengan, tungkai, perut, punggung).
- e) Permainan yang semi aktif.
- f) Permainan yang melibatkan kekuatan, keseimbangan, kelincahan.

2) Periode umur 9 tahun (SD kelas 3)

- a) Libatkan dalam aktivitas-aktivitas conditioning seperti lari, lompat, berjangkit, bentuk-bentuk latihan senam dan keterampilan bermain.
- b) Gabungan dari dua atau lebih gerakan.
- c) Berbagai variasi permainan yang menuntut aktivitas yang lebih keras.
- d) Mulai mempelajari skill menendang dengan bola sepak.
- e) Keterampilan lempar bola untuk jarak dan ketepatan.
- f) Tahnik-tehnik sederhana bola basket dan voli dengan yang lebih kecil dan lebih ringan.
- g) Keterampilan berenang dan aktivitas dialam terbuka.

3) Periode umur 10-11 tahun (SD kelas 4 dan 5)

Dalam periode ini transisi dalam aktivitas-aktivitasnya yang diberikan dalam pelajaran-pelajaran pendidik rohani/olahraga. Pendidikan gerak (*movement education*) seperti yang lebih ditekankan dalam periode sebelumnya mulai berubah ke aktivitas kesegaran jasmani dan keterampilan olahraga:

- a) Aktivitas dengan melibatkan otot-otot besar.
- b) Aktivitas dengan mengubah arah dan tempolari.
- c) Pengembangan koordinasi lempar, lompat, skill cabang olahraga.

4) Periode umur 12-13 tahun (SD kelas 6)

- a) Meningkatkan keterampilan dalam aktivitas yang menggunakan otot-otot besar, lari, lompat, lempar.
- b) Melibatkan diri dalam berbagai permainan beregu untuk memperbaiki koordinasi dan mengatasi kekakuan gerak.
- c) Melanjutkan keterampilan dalam cabang olahraga menggunakan bola.
- d) Meningkatkan kemahiran dalam cabang olahraga memukul bola dengan raket.
- e) Berbagai keterampilan senam lantai maupun dengan alat.²⁵

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan inti sari dari teori yang telah dikembangkan dan dapat mendasari perumusan hipotesis. Proses pembelajaran tentunya dibutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar lebih mudah diterima oleh

peserta didik dan lebih menarik. Alat bantu pembelajaran itulah yang banyak disebut sebagai bahan ajar. Bahan ajar tersebut harus mampu menghadirkan beberapa bentuk materi pembelajaran seperti teks, gambar, animasi, suara, video, dan simulasi kejadian nyata dalam satu bentuk atau satu wadah program, agar lebih mudah digunakan dan membuat materi pembelajaran tersebut mudah dipahami.

Tahapan dalam mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan *E-Learning* yakni pertama kali mengenali potensi dan masalah yang didapat, lalu dilanjutkan dengan pengumpulan data yang mendukung untuk dijadikan sebagai data awal, selanjutnya dengan mendesain produk setelah itu melakukan uji validasi desain dengan beberapa ahli untuk mengetahui keakuratan isi media pembelajaran dan apabila sudah maka perbaikan mendesain produk yang telah di validasi dan setelah itu diuji coba di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Siti, Rohaeni. Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE Pada Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 2, April 2020, ISSN, 2686-5645.
- Baenil Huda, Bayu. “Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce” Vol. 1, No. 2, Desember (2019), pp 81-88.
- Afriyansyah, Doni. “Pengukuran Kualitas Sistem Informasi Event Management Menggunakan Standard ISO 9126-1”, *Journal Speed*, Vol 9, No 1, (2017), h.3
- Aryaningrum, Kiki. “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI di SMA Negeri 9 Palembang”. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 10, No. 2 (2016): 154-162. <https://doi.org/10.26877/mpp.v10i2.1517>.
- Burhaein, Erick. “Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD”, *IJPE: Indonesian Journal of Primary Education*. Vol. 1, No. 1 (2017): 51-58. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7497>.
- Crawford, Renee dan Jenkins, Louise. *Blended Learning and Team Teaching: Adapting Pedagogy In Response To The Changing Digital Tertiary Environment*, (Australasia Journal Of Educational Technology: Australia, 2017).
- Doko, Galuh Tryhabsakti Ryan dan Yunus. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mata Pelajaran CAD di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jombang (SMKN 3 Jombang)”. *Jurnal Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya*, Vol. 06, No. 03 (2018): 199-206. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/24499>.
- Imam, Hanafi. “Analisis Kesiapan Guru Kelas Dalam Mengimplementasikan

Pembelajaran Tematik Di SDN 006 Bangkinang”. *JRPP: Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 2, No. 2, Desember (2019), p-2655-710X e-ISSN 2655-6022.

- Hanafi. “Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan”. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 4, No. 2 (2017): 129-150.
<http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>.
- Ratih, Puspa Sari, dan Tutut, S. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model ADDIE. *Jurnal of medives* Vol. 3, No. 1 (2019) pp. 137-152.
- Peprizal, Nurhan Syah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 4, No. 3 (2020), p-ISSN: 1858-4543 e-ISSN: 2615-6091
- Jimi, Asmara. “Perancangan Sistem E-Learning Berbasis Web pada SMP N 2 Busalanga”. *JUKANTI: Jurnal Pendidikan Teknologi Informas*, Vol. 3, No. 1 (2020): 29-37. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v3i1.108>.
- Kurniawan, Asep. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2018.
- Kuswanto, Joko, dan Ferri Radiansah. “Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”. *Jurnal Media Infotama*, Vol. 14, No. 1 (2018): 15-20.
<https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>.
- Kwok-Wing Lai, Lee A. Smith, *Tertiary Student Understandings and Practices Of Informal Learning: A New Zealand Case Study*, (Australasian Journal Of Educational Technology: New Zealand, 2017).
- Maswan dan Khoirul Muslimin. *Teknologi Pendidikan: Penerapan Pembelajaran yang Sistematis*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017.
- Misnawati,, “Peranan Guru Bk, Karakter Siswa, dan Layanan BK Kelompok”. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 2

Oktober 2017 Hal. 65-68

- Pito, Abdul Haris. "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Quran". *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, Vol. 6, No. 2 (2018): 97-117. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v6i2.59>.
- Puspasari, R., dan Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model ADDIE. *Journal of Madives* Vol. 3(1), 137- 152.
- S, Isran Rasyid Karo-Karo, dan Rohani. "Manfaat Media dalam Pembelajaran". *Axiom*, Vol. VII, No. 1 (2018): 91-96. <https://www.coursehero.com/file/p8rlua/AXIOM-Vol-VII-No-1-Januari-Juni-2018-P-ISSN-2087-8249-E-ISSN-2580-0450-guru/>.
- Salim, Machrus, dan Nila Muhtahidah. "Penerapan Kurikulum 2013 Revisi 2018 dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". *Al-Idarah: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 1 (2020): 86-107. <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/al-idaroh/article/view/146>
- Lilis, Suryati, Wawancara dengan guru, MIN 1 Tulang Bawang Barat, Tulang Bawang Barat, 27 November 2020.
- Fauziah, Nurdin. "Pandangan Al-Quran Dan Hadist Terhadap Etos Kerja". *Jurnal Ilmiah Al- Mu'ashirah*, Vol.17, No.1, Januari 2020, Hal. 127-150, *p-IISN*: 1693-7562, *e-ISSN*: 2599-2619.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta. 2019.
- Suryati, Lilis. Wawancara. Pulung Kencana, 27 November 2020, Pukul 11.00 WIB di MI Nurul Iman Pulung Kencana.
- Syahroni dan Maya Nurfitriyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif". *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Vol. 7, No. 3 (2017): 262-271. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2237>.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 2

(2018): 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

Moch, Edwin Adityah Pramana. "Pembentukan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah Di Jenjang Sekolah Dasar". *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, Vol. 09, No. 03, Tahun 2021, 764-774.

Wahyuningsih, Dian, dan Rakhmat Makmur. *E-Learning Teori dan Aplikasi*. Bandung: PT. Informatika, 2017.

Wati, Misra. "Peranan Guru Bk, Karakter Siswa, dan Layanan BK Kelompok". *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, Vol. 1, No. 2 (2017): 65-68. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.3482>.

Rose Safaroh, Novi Ratna Dewi,. Pengembangan Asesment Autentik Berbasis Proyek Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Tema Panas, Lembar Ilmu Kependidikan Vol 46, No 1, (September 2017).

Wynarti, Indah Agustina. "Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, Vol. 6, No. 2 (2018): 63-70. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/24255>.

Win- ling shih, chun-yen tsai, students' perception of a flipped classroom approach to facilitating online project- based learning in marketing research courses, (national sun yatsen university, Kaohsiung city: Taiwan,2017

Yusuf, Abidin. 2016. Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013. Bandung: PT Refika Aditama. 2017.